

سوژه پردازی

■ سعید سامان

Dealing with subjects

Saeed Saman

پوستری را با موضوع محیط زیست طراحی می‌کنیم اگر یک برگ دوخته شده یا ترمیم شده یا وصله شده را به عنوان یک سوژه مناسب در بستر پوستر با ترکیب بندی مشخصی به تصویر کشیدیم، این برگ وصله شده و نخ و دوخت و ... مجموعه پدیده‌هایی هستند که توجه مخاطب را به دلیل خارج شدن از مدار تصاویر روزمره و اتفاقات معمولی به خود معطوف کرده و نهایت ارتباط را با موضوع اثر که محیط زیست می‌باشد برقرار می‌کند.

این دقیقاً همان جریانی است که یک سوژه خوب از نظر من باید در ذهن مخاطبان خود ایجاد کند. ارتباط میان سوژه و موضوع اثر، رکن لاینفک یک اثر گرافیکی است، هر چند که این ارتباط می‌تواند بسیار دور باشد همانند ارتباط میان هندوانه و کولر گازی (که وجه ارتباطشان تابستان است) یا کفش کوهنوردی و ظرف تفلون (که وجه ارتباط آنها چسبندگی است). هرچند که عدم ارتباط یا نفی ارتباط میان سوژه (عناصر و پدیده‌های تصویری یک اثر) با موضوع اثر، یک سبک و شیوه متداول شده است.

یکی از انواع سوژه‌هایی که می‌تواند در چهار دیواری اثر یک هنرمند گرافیکست خودنمایی کند، همانا شیء است. برای آنکه رهیافت مناسبی به سنوژپردازی یک پوستر با عنصر شیء داشته باشیم، برای شروع لازم است

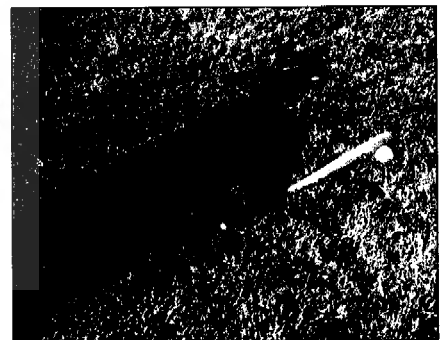
نگاه هنرمندان در طول تاریخ همیشه بستر گوناگونی و تنوع بوده است. جدال هنر "تزئینی" و "کاربردی" و جدال مقوله‌ی هنر برای هنر، با هنر در خدمت آرمان یا انسان، ریشه‌ای بس عمیق و قدیم دارد و ما امروز بر فراز این کوه سترگ در بیست و یکمین قرن تاریخ انسان در لفافه‌ی پاس‌داشت گنجینه عمیق و ناتمام انسان هنرمندار به کشف و تنویریزه کردن مفاهیم و تعاریف نو و بدیع در هنر مشغولیم.

چالشی که همیشه در میان هنرمندان - بالخصوص هنرمندانی که با تصویر و اجزاء بصری در ارتباطند - جریان داشته است مسئله‌ی سوژه است. یعنی نگاه ما به سوژه و کشف و درک آن بصورتی کاملاً قانونمند.

تلاشی که در این مجال مبذول داشته‌ایم متوجه بررسی دقیق و قانونمند سوژه به عنوان یکی از ارکان اصلی در یک اثر گرافیکی است. من نقش خلاقیت را در پرورش سوژه نفی نمی‌کنم ولی معتقدم که می‌توان ابزار یا روش مناسبی برای سرعت بخشیدن به جریان ذهن و خیال قائل شد.

از دید من سوژه مجموعه پدیده‌هایی است که در قالبی بدیع و تازه، ذهن مخاطب را به موضوع اثر متبادر کند

(به گونه‌ای که همراه با تحیر بصری یا جذابیت تصویری یا معنایی باشد). به عنوان مثال، اگر



▲ اعمال رابطه تکمیلی میان شی و سایه، یعنی سایه را با اجزای جانبی شی تکمیل کرده ایم.



▲ نفی علت آلی شی استخوان بدین معنا که جنس استخوان از شیر است.

خصوصیات و ماهیات و واژگان پیرامونی یک شیء را روی کاغذ بیاوریم و روابط میان آنها با شیء را دست کاری کنیم. ایجاد تحول و دگرگونی روابط میان هویت یک شیء (توصیفات و اطلاعات پیرامونی شیء) و ذات شیء (خود شیء) یکی از مبادی جریان سوژه پردازی است. به عنوان مثال اگر یک کارخانه تولید لامپ را در نظر بگیریم و شیء لامپ را به عنوان پدیده بصری کار خود انتخاب کنیم در ابتدا کشف ماهیت این شیء ضروری است:

علت فاعلی لامپ (تولیدکننده)؛ کارخانه‌ی لامپ سازی است.

علت آلی لامپ (جنس)؛ شیشه، فلز و ... است.

علت نمونه‌ای لامپ (مثال متشابه)؛ خورشید یا ماه است.

علت غایی (هدف) لامپ، روشنایی است. علت مفعولی لامپ (مخاطب)؛ چشم، انسان یا ... است.

علت صوری یا ابزاری لامپ، ابزارهایی که در تولید لامپ به کار می‌روند است.

اجزاء جانبی لامپ، سیم، کلید، فیوز، سرپیچ و یا حتی خود کلمه‌ی لامپ یا سایه‌ی لامپ می‌باشند.

شیء مشابه لامپ، مثلا گلابی است. حال با تعریف روابطی بین شیء و یکی از علتها یا اجزاء جانبی و اشیاء متشابه آن می‌توان مسیر سوژه پردازی را آغاز کرد. این روابط عبارتند از:

۱- نفی ۲- جایگزینی ۳- تکمیلی ۴- پارادوکس ۵- استحاله و ...

به عنوان مثال رابطه‌ی نفی را بین علت فاعلی و شیء لامپ اینگونه بررسی می‌کنیم:

کارخانه را به عنوان تولید کننده لامپ نفی می‌کنیم و اینگونه متصور می‌شویم که لامپ توسط کارخانه‌ی لامپ سازی تولید نمی‌شود پس توسط چه چیز تولید می‌گردد؟ مثلا، مرغ، یعنی مرغی را در ذهن تصور می‌کنیم که به جای تخم گذاشتن لامپ می‌گذارد. یا روی لامپ خوابیده است. این یک سوژه است!!!

یا می‌توانیم علت مفعولی (مخاطب) لامپ را



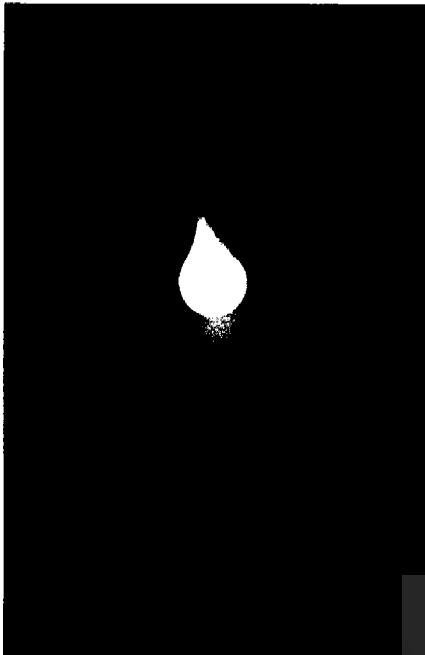
▲ نفی شی و حفظ علت غایی یعنی فندک حذف شده است ولی هدف آن که آتش است حفظ شده است.

نفی کنیم یعنی برخلاف اینکه چشم انسان یا خود انسان برای بینایی نیازمند نور و روشنایی است فرض کنیم هر چیز جز این، نیازمند لامپ است مثلا موش کور. اتاقی را فرض کنید که چند موش کور نشسته‌اند و این اتاق با لامپ روشن شده است. یا نفی علت آلی (جنس) لامپ می‌تواند تصویری از یک لامپ چوبی یا یک لامپ از جنس گونی به ما بدهد. این یعنی سوژه!!!

می‌رویم سراغ رابطه دوم که جایگزینی بود و رابطه‌ی جایگزینی را بین علتها و اجزاء جانبی و اشیاء متشابه از طرفی و شیء از طرف دیگر در بوه ذهن و معنا می‌آزماییم. مثلا علت نمونه‌ای را که خورشید یا ماه هستند جایگزین لامپ می‌کنیم فرض کنید اتاقی که در آن خورشید یا ماه به سرپیچ وصل هستند و از سقف آویزانند یا برعکس فرض بگیرید که در آسمان شب به جای ماه لامپ در آسمان می‌درخشد. این یعنی اعمال رابطه‌ی جایگزینی بین علت نمونه‌ای شیء و خودش.

همچنین با اعمال رابطه تکمیلی بین اشیاء متشابه مثلا گلابی و شیء لامپ می‌توان لامپی را فرض کرد که نیمی لامپ و نیمی گلابی است یعنی لامپ را با جزء متشابه‌اش تکمیل کرد.

یا با استحاله (دگرگون) کردن اجزاء جانبی لامپ (سایه لامپ) به این صورت که فرض



▲ نفی اجزای جانبی یعنی لامپی که بدون سیم و سرپیچ روشن است.

کنید یک لامپ داریم که سایه‌اش شبیه خودش نیست یعنی تغییر کرده است حال یا فیلتر گرفته است یا اصلا به گونه‌ای دیگر در آمده مثلا لامپ، سایه‌ای شبیه درخت یا انگور یا کلید یا هلال ماه دارد که ایجاد حیرت‌زایی می‌کند زیرا انتظار می‌رود که سایه لامپ شبیه خودش باشد. این نیز می‌تواند سوژه باشد!!! با بسط و گسترش روابط و علل و اجزاء و اعمال هر یک از روابط روی مجموعه‌ی علل و اجزاء و اشیاء متشابه می‌توان به قوانین مشخص و ساده‌ای در کشف سوژه و پرورش آن رسید. هدف این مقاله تشریح این قوانین و رسیدن به بهترین رهیافت درک سوژه است که گوشه‌ای از آن عنوان گشت. ■